

GAME BOY ADVANCE

PIX ARHC XYASTEN HY ARHC STAMTH O PIX ARHC XYIMITHN KCA AYHTA FST HTA WTH

AGB-ALOP-EUR

the LORD of the RINGS™

+ THE FELLOWSHIP OF THE RING™ +




OFFICIAL GAME INSTRUCTION
BOOKLET
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN

PIX ARHC XYASTEN HY ARHC STAMTH O PIX ARHC XYIMITHN KCA AYHTA FST HTA WTH

LICENSED BY



NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative[-] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after playstop playing and see a doctor.

WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watchingTV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games.STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness,Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

ENGLISH	1
FRENCH.....	17
GERMAN	33
SPANISH	49
ITALIAN	65

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING TABLE OF CONTENTS

Introduction	2
The Controls	3
The Pause Menu	4
The Fellowship	4
A Guide to Traveling Through Middle-earth ...	6
Inventory Menu	6
Character Status	9
Battling Enemies.....	9
Items	10
Enemies	11
Like the Game So Far?.....	12
Customer Support	12
Credits	13
Limited Warranty.....	14

"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved.
The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries.

THE PAUSE MENU

To pause at any time, press START. The Pause Menu will appear, which will allow you to save your current game or quit. To exit this menu, press START again.

OPTIONS

Before beginning your journey, you may select from the following OPTIONS:

- ✧ *Music On/Off*: Toggle to turn music on or off.
- ✧ *Music On/Off*: Toggle to turn sound effects on or off.
- ✧ *Credits*: Watch the credits for the game.
- ✧ *Erase Game Memory*: Delete current saved data.

All of these options can be changed by selecting OPTIONS in the Main Menu. However, the main game menu also contains the option ERASE GAME MEMORY. Select this option to delete all current saved games.

THE FELLOWSHIP

The Fellowship will grow as you meet more people on your travels. However, when Frodo begins his journey, he knows only a few people who can help him on his way.

FRODO BAGGINS (HOBBIT)

Frodo, the heir of Bilbo, has spent his life in the Shire and does not wish to leave it. But the Ring is his responsibility and he must strive to combat the evil that menaces the Shire and the rest of Middle-earth. He is the Ringbearer.



SAMWISE GAMGEE (HOBBIT)

Sam, Frodo's gardener and loyal friend, is the son of the Gaffer, Hamfast Gamgee. Sam is not conventionally smart, but he thinks with his heart, which never fails him.

PEREGRIN "PIPPIN" TOOK (HOBBIT)

Pippin is young, a bit foolish, and impulsive in his actions. He is the son of the Thain of the Shire, a member of the Hobbit aristocracy. Although he does not have Merry's noble bearing, he has a good heart.



MERIADOC "MERRY" BRANDYBUCK (HOBBIT)

Merry, the son of the Master of Buckland, is one of Frodo's two best friends (along with Pippin). His noble bearing betrays his aristocratic lineage.

GANDALF (WIZARD)

Gandalf looks like a wise, old man, yet moves as if he were much younger. He convinced Bilbo to journey beyond the Shire—resulting in Bilbo's discovery of the One Ring—and does the same for Frodo once he learns the true nature of the Ring.



A GUIDE TO TRAVELING THROUGH MIDDLE-EARTH

Just walk up to an object or a person until you are directly in front of it, and if you can interact with it, an icon will appear over it. Then, simply press the A Button to do any of the following:

Player is facing:
Press the A Button



A friendly or neutral character:
Start a conversation



An item:
Pick up

EXPLORATION

As you embark on your journey, you will see many paths before you. Be sure to explore them as they could provide you with useful items and information.

SAVING THE GAME

If at any time during your travels you wish to save your progress, simply access the Pause Menu by pressing START and select SAVE GAME. You may continue this game later by choosing CONTINUE GAME from the Main Menu.

INVENTORY MENU

After opening the Inventory Menu, you will notice that there are two types of inventory: Equipped and General. You can move freely between these different types of inventory by simply using the +Control Pad. To change the currently selected character, select the portrait of the current Fellowship member to bring up the Fellowship Select Menu.

GENERAL INVENTORY

Character Status Window

Health Stat

Character Name

Character Portrait

Skill Stat

Equipped Inventory:

Action Slot 1

Action Slot 2

Head

Body

Legs/Feet

General Inventory



Using the cursor, you can highlight the item that you wish to use, give, drop or equip. To select an item, simply press the A Button. This will bring up a menu relevant to the use of the item.

Only choices that are relevant to the use of the item will be selectable. The item menu choices work as follow:

- ✧ *Use:* If you are close to the location where you wish to use the item, the item will be used.
- ✧ *Give:* Choosing this item will bring up the Fellowship Select menu. Select the Fellowship member to whom you wish to give the item.
- ✧ *Drop:* This option will drop the item directly where you stand.
- ✧ *Equip:* If the item can be worn or equipped, this option will place the item in the appropriate Equipped Inventory slot.

EQUIPPED INVENTORY

These inventory slots show all the items you are currently using or wearing. Many items will equip automatically if the appropriate slot is unoccupied. For instance, if you pick up a sword and one of your action slots is open, it will automatically be placed in that slot.

There are five areas on each character that can be equipped:

- ✧ *Action Slots (2):* These two areas can be seen on the far left of the equipped inventory. These special slots are reserved for items usually held in the hands (e.g., weapons, shields), as well as items that may be used on the spur of the moment (such as magical items).
- ✧ *Head:* For helmets, masks, or anything similar
- ✧ *Body:* For clothes, armor, and the like
- ✧ *Feet/Legs:* For boots, shoes, and similar items

CHARACTER STATUS

This shows a character's status. As you progress through the game, your character's stats will increase. This area of the Inventory Menu will keep you informed of what your character's current stats and abilities are.

SKILL AND HEALTH

Each character has two main stats:

- ✧ *Skill:* ability to hit enemy in combat
- ✧ *Health:* amount of damage a character can take before becoming unconscious; each character has a maximum health and a current health

BATTLING ENEMIES

The game switches to Combat Mode when you encounter a hostile enemy. As soon as the battle begins, action will stop and all enemies and Fellowship members will remain where they are. You will then enter turn-based combat.

COMBAT MODE

Combat Mode is turn based. During each turn, you will be able to determine the actions the Fellowship needs to take to defeat its enemies. It is important to remember that in order to attack, a character must be armed with a weapon...any weapon. When a Fellowship member takes a turn, he may perform a variety of actions.

ATTACKING THE ENEMY

During a turn, you can attack any enemy you wish. First, choose the weapon you wish to use (equipped in either of the action slots). Then, to attack the closest enemy, simply press the A Button again without moving the cursor. If you wish to attack a different enemy, then move the cursor manually over the enemy you wish to attack.

HEALING DURING COMBAT

You may use a health item from your General Inventory during a combat turn. To do this, choose the health item you want to use on a character and place it on top of him. To select the closest hurt character, simply press the A Button again once the item is selected, without moving the cursor.

If a Fellowship member wishes to escape battle or simply pass his turn, press the B Button during his turn to open the Combat Options menu. After each member of the Fellowship has taken a turn or passed, the enemy will then take his turn. Combat is resolved when either all enemies or all Fellowship members have been defeated.

WHEN A CHARACTER'S HEALTH REACHES ZERO

If a character's hit points reach zero during a battle, he will fall unconscious. In this state, he will be impervious to enemy attack.

The character will revive a few seconds after the battle with zero hit points. He will need to be healed through elixirs, food, etc., before he will gain back his previous level of health. If all characters of the Fellowship are rendered unconscious during a battle, the game will end.

ITEMS

When traveling through Middle-earth, you will find items that will prove useful in your journey.

WEAPONS

There is vast array of weapons in Middle-earth, from the most mundane to magical swords and other weapons of immense power.

Weapon Usable by

Hobbit Stick	FR, SA, PI, ME, AR
Dagger	FR, SA, PI, ME, AR, GA, LE, BO
Sword	AR, GA, LE, BO
Bow	AR, LE
Axe	GI
Sling	FR, SA, PI, ME

(NOTE: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ARMOR

In Middle-earth there is armor of all types, many of which have an adverse effect on a character's ability to sneak effectively.

Armor Usable by

Leather Armor	AR, LE, BO
Small Leather Armor	FR, SA, PI, ME, GI
Chain Mail	AR, LE, BO
Small Chain Mail	FR, SA, PI, ME, GI
Normal Shield	AR, LE, BO
Small Shield	FR, SA, PI, ME, GI
Helmet	AR, LE, BO
Small Helmet	FR, SA, PI, ME, GI

(NOTE: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ENEMIES

During your journey, you will encounter enemies who may try to kill you:

ORCS

Orcs resemble Elves that have been twisted and distorted. There are many breeds of Orcs, some as small as Hobbits and others larger than humans.



TROLLS

Trolls are very large and have vicious tempers. Of low intelligence, they do not build or create. They are a distortion of the Ents, much like the Orcs, who are distorted Elves.



RINGWRAITHS

The Ringwraiths are nine human kings that have been turned into undead spirits. Slaves to the will of Sauron, they instill fear in the living.



LIKE THE GAME SO FAR?

Then log on to www.lordoftherings.com now and check out some cool things that Frodo, Gandalf and their friends are up to:

- Screenshots
- Downloads
- Browser Skins
- Tips and Tricks
- Desktop Wallpapers
- Screensavers

AND TONS MORE!!

TECHNICAL SUPPORT :

Tel: (0118) 920 9111

Fax: (0118) 987 5603

Lines open 24 hrs, 365 days a year, using our automated technical support attendant. This system includes answers to all commonly posed questions and problems with our new and major titles. It is set up in a friendly and easy to use menu system that you navigate through using a touch tone telephone. If the answer to your question is not in our automated system, then you will be transferred to a technician between the hours of 9am and 5pm Monday to Friday.

If you would prefer to write to us, please send your mail to :

Vivendi Universal Interactive
Publishing UK Ltd.
Customer Services / Mail Order /
Tech Support Department
2 Beacontree Plaza • Gillette Way • Reading,
Berkshire • RG2 0BS • United Kingdom

Software First
Mail order address
Unit 8 • Capricorn Centre • Cranes Farm Rd
Basildon • Essex • SS14 3JJ • United Kingdom
phone: 01268 531245

FOR TECHNICAL SUPPORT ENQUIRIES IN AUSTRALIA

Phone: 1902 222 213
Calls charged at \$1.98* inc GST per min. Higher
rate applies from mobile or public phones.

** Call charges subject to change without notice.*

DEVELOPED BY
POCKET STUDIOS
EXECUTIVE PRODUCER
Steve Iles

DEVELOPMENT DIRECTOR
David Williams

PROGRAMMER
Steve Jones

TOOLS PROGRAMMER
Charlie Skinner

LEAD DESIGN
Tom Heaton

ADDITIONAL DESIGN
Rob Fortune

CONCEPT DESIGN
Robert Swan

LEAD ARTIST
Martin Bowman

ARTISTS
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

CHARACTER
ARTIST/ANIMATOR
Lee Tibbetts

ADDITIONAL CHARACTER
ANIMATION
Dean Finnigan

GAME SCRIPTING
Tom Heaton

MAP CREATION
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Special thanks to WXP

PUBLISHED BY BLACK
LABEL GAMES
VP, PRODUCTION
Vijay Lakshman

SR. PRODUCER
Steven Parsons

ART DIRECTOR
John Slowsky

CREATIVE CONSULTANT
Daniel Greenberg

PRODUCER
Marcus Lindblom

ASSOC. PRODUCER
Chris Taylor

PRODUCTION
COORDINATOR
Jeff Nachbaur

PRODUCTION ASST.
Daniel Firestone

TESTING
Absolute Quality

PRESIDENT
Jim Wilson

CREDITS

VP, GLOBAL MARKETING
Torrie Dorrell

DIRECTOR, MARKETING
Jeff Nuzzi

PRODUCT MANAGER
Andrew Shiozaki

MARKETING
COORDINATOR
Anson Sowby

PUBLIC RELATIONS TEAM
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

PROMOTIONS TEAM
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

CREATIVE SERVICES
SUPERVISOR
Michael Sequiera

BOOKLET DESIGN
Lauren Azeltine

SPECIAL THANKS
Miriam Bishay
Ricci Rukavina
Joey Sayson
Scott Johnson
Marcus Sanford
Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler
Neal Johnson
Michael Bannon
Clara Gilbert
Linda Caric

LICENSED FROM
TOLKIEN
ENTERPRISES
DIRECTOR OF LICENSING
Laurie Battle

ADMINISTRATIVE
ASSISTANT
Jason Berg

VIVENDI
UNIVERSAL GAMES
INTERNATIONAL
LOCALISATION
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

PUBLISHING
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

INTERNATIONAL
MARKETING
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

OPERATIONS
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

LIMITED WARRANTY

THE LICENSOR EXPRESSLY DISCLAIMS ANY WARRANTY FOR THE PROGRAM, EDITOR, AND MANUAL(S). THE PROGRAM, EDITOR AND MANUAL(S) ARE PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR NON-INFRINGEMENT.

The entire risk arising out of use or performance of the Program, Editor and Manual(s) remains with you. However the Licensor warrants that the media containing the Program shall be free from defects in material and workmanship under normal use and services and the Program will perform substantially in accordance with the accompanying written materials, for a period of 2 (two) years from the date of your purchase of the Program. In order to enforce the above mentioned warranty Publisher should be informed of the defect at least 2 (two) months following its discovery.

In the event that the media proves to be defective during that time period, and upon presentation to the Licensor of proof of purchase of the defective Program, the Licensor will then be able to choose between the following possibilities 1) correct any defect, 2) provide you with a product of equal value, or 3) refund your money.

Some states/jurisdiction do not allow limitation on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.

This Limited Warranty does not affect the application of any legal warranty provided by the applicable laws and regulations.

In case you would like to exchange the product or refund you money, notably if the product is defective, please refer to the "Technical Support Policy" herein included.

Informations et précautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements Répétés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU SOMMAIRE

Introduction	18
Les contrôles	19
Le menu pause	20
La Communauté	20
Guide du voyageur dans les Terres du milieu	22
Inventaire	22
Etat des personnages	25
Combattre les ennemis	25
Objets	26
Ennemis	27
Vous avez aimé le jeu jusqu'à présent ?	28
Service client	28
Garantie limitée	28
Crédits	30

"La Communauté de l'Anneau" jeu interactif © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. Inspiré du livre "The Fellowship of the Ring" de J.R.R. Tolkien. Le logo Tolkien Enterprises est une marque déposée de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises utilisé sous licence par Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games et le logo Black Label Games sont des marques déposées de Black Label Games, Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays.
© D'après la traduction française de Francis Ledoux - Tous droits réservés.

COMMENCER L'AVENTURE

Insérez la cartouche *Le Seigneur des anneaux : la communauté de l'anneau* dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. Appuyez sur START lorsque l'écran titre apparaît. Lors de la première utilisation de votre cartouche le chargement peut prendre quelques secondes.



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Une fois que vous vous trouvez dans le menu de jeu principal, si vous jouez pour la première fois, sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer à jouer. Si vous avez enregistré une partie préalablement commencée, un nouvel enregistrement a pour conséquence d'écraser le fichier enregistré précédent.

CONTINUER UNE PARTIE

Si vous avez déjà joué et si vous avez enregistré une partie, sélectionnez CONTINUER pour poursuivre là où vous avez sauvegardé pour la dernière fois

LES CONTRÔLES



COMMANDES

	TEMPS RÉEL	COMBAT	INVENTAIRE
Manette +	Déplacer le personnage	Déplacer le curseur	Déplacer le curseur
Bouton A	Action en fonction du contexte	Validation / Sélection cible	Sélection objet / Validation
Bouton B	Annuler	Annuler / Ouvrir menu option de combat	Annuler
Bouton L	Ouvrir / Fermer le menu de sélection Communauté	Inutilisé	Inutilisé
Bouton R	Ouvrir l'inventaire	Inutilisé	Fermer l'inventaire
SELECT	Inutilisé	Inutilisé	Inutilisé
START	Ouvrir / Fermer le Menu Pause / Menu de Sauvegarde	Inutilisé	Fermer l'inventaire

LE MENU PAUSE

Pour mettre le jeu en pause à tout moment, appuyez sur START. Le menu Pause vous permet de sauvegarder la partie ou de quitter le jeu. Pour quitter ce menu, appuyez de nouveau sur START.

OPTIONS

Avant de commencer votre voyage, vous pouvez modifier les OPTIONS suivantes :

- ✧ *Musique On/Off* : Choisissez si vous voulez entendre ou pas la musique pendant la partie.
- ✧ *Son On/Off* : Choisissez si vous voulez entendre ou pas les effets sonores pendant la partie.
- ✧ *Crédits* : Voir les crédits du jeu.
- ✧ *Effacer la sauvegarde* : Ecraser la sauvegarde précédente.

Toutes ces options peuvent être modifiées en cours de partie en sélectionnant Options dans le menu principal.

LA COMMUNAUTÉ

Pendant votre voyage, votre groupe va croître en fonction des rencontres que vous faites. Lorsque Frodon commence son voyage, il ne connaît que quelques personnages.

FRODON SACQUET (HOBBIT)

Frodon est l'héritier de Bilbon Sacquet. Il a passé toute sa vie dans la Comté et ne désire pas quitter sa paisible beauté, mais il sait où est son devoir. L'Anneau est sous sa responsabilité et il doit faire en sorte de mettre fin au mal qui menace la Comté et toutes les Terres du milieu. Il est le Porteur de l'Anneau.



SAMSAGACE GAMEGIE (HOBBIT)

Sam est le jardinier de Frodon et le fils de maître Hamfast Gamegie, l'Ancien. Sam n'est pas extrêmement intelligent mais ses qualités de cœur ne lui font jamais défaut.

PEREGRIN "PIPPIN" TOUQUE (HOBBIT)

Pippin est jeune, à peine sorti de l'adolescence, et il se montre assez irréfléchi et impulsif dans ses actions. C'est le fils du Thain de la Comté, ce qui fait de lui un aristocrate chez les Hobbits, bien qu'il n'ait pas le noble maintien de Merry... Il est plus faible et plus impétueux, mais il est généreux.



MERIADOC "MERRY" BRANDEBOUC (HOBBIT)

Merry est le fils du Maître du Pays de Bouc et c'est l'un des deux meilleurs amis de Frodon (avec Pippin). Son port altier trahit ses origines aristocratiques.



GANDALF (MAGICIEN)

Gandalf est magicien et a toute l'apparence d'un digne vieillard sage, mais il réagit avec plus de vigueur que son âge apparent le laisse soupçonner.

Il a convaincu Bilbon de quitter la Comté et l'a amené à retrouver l'Anneau Unique. Il fait maintenant de même avec Frodon, ayant compris la vraie nature de l'Anneau.



UN GUIDE DE VOYAGE DANS LES TERRES DU MILIEU

Avancez simplement jusqu'à un objet ou une personne et placez-vous devant. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour faire l'une des choses suivantes :

Le joueur est face à :
Bouton A

Un personnage amical ou neutre :
Commencer une conversation

Un objet :
Prendre

EXPLORATION

Au cours de votre voyage, vous verrez différents chemins s'ouvrir à vous. N'oubliez pas d'explorer toutes ces zones qui peuvent vous faire gagner des objets ou des informations utiles.

SAUVEGARDER

A tout moment de la partie, vous pouvez vouloir enregistrer vos progrès. Accédez alors au menu Pause en appuyant sur START et choisissez de sauvegarder. Vous pourrez reprendre votre partie plus tard en sélectionnant CONTINUER dans le menu principal.

INVENTAIRE

Lorsque vous ouvrez l'inventaire, vous remarquerez deux sections différentes : l'inventaire général et l'inventaire équipé. Pour passer d'un inventaire à l'autre, utilisez la manette +. Pour changer de personnage, sélectionnez le portrait du membre de la Communauté actuel pour afficher le menu de sélection de la Communauté.

INVENTAIRE GÉNÉRAL

Fenêtre d'état du
personnage

Santé

Nom

Portrait

Compétence

Inventaire
équipé :

Emplacement
d'action 1

Emplacement
d'action 2

Tête

Torse

Jambes/Pieds

Inventaire
général



L'inventaire général contient tous les objets qui ne sont pas utilisés mais qu'emporte le personnage avec lui. A l'aide du curseur, vous pouvez sélectionner un objet que vous voulez soit utiliser, donner, lâcher ou équiper. Pour choisir un objet, appuyez sur le bouton A. Ainsi vous pouvez afficher le menu correspondant à l'utilisation de l'objet.

Vous ne pouvez sélectionner que les options qui sont en rapport avec l'utilisation de l'objet. Les options du menu des objets fonctionnent de la façon suivante:

- ✧ *Utiliser* : si vous vous trouvez près de l'emplacement où vous souhaitez utiliser l'objet, l'objet sera utilisé.
- ✧ *Donner* : cette option vous permet d'afficher le menu de sélection de la Communauté. Sélectionnez le membre de la Communauté à qui vous souhaitez donner l'objet.
- ✧ *Lâcher* : cette option vous permet de déposer l'objet à l'endroit où vous vous trouvez.
- ✧ *Equiper* : si l'objet peut être porté ou équipé, cette option vous permet de le déposer dans l'emplacement d'inventaire approprié.

INVENTAIRE ÉQUIPÉ

Cet inventaire liste tous les objets actuellement équipés. De nombreux objets s'équipent automatiquement si l'emplacement approprié n'est pas occupé. Par exemple, si vous ramassez

une épée et que l'emplacement d'arme est libre, l'épée équipe automatiquement le personnage qui l'a récupérée. Il y a cinq zones où placer un objet équipé par personnage. Il s'agit des zones suivantes :

- ✧ *Emplacements d'action (2)* : ces deux emplacements sont sur la gauche de l'inventaire. Ils sont réservés aux objets généralement tenus dans les mains (armes et boucliers par exemple), ainsi que les objets qui pourraient servir rapidement (comme les objets magiques).
- ✧ *Tête* : utilisé pour placer des casques, des masques et des objets de ce type.
- ✧ *Torse* : utilisé pour les vêtements, les armures, etc.
- ✧ *Jambes* : utilisé pour les bottes, les chaussures et les objets de ce type.

ÉTAT DU PERSONNAGE

Cette section de l'inventaire montre l'état actuel du personnage sélectionné, y compris ses caractéristiques et compétences actuelles. Lorsque vous progressez dans le jeu, les caractéristiques du personnage augmentent.

COMPÉTENCE ET SANTÉ

Chaque personnage possède deux caractéristiques principales :

- ✧ *Compétence* représente la capacité de votre personnage à toucher l'ennemi lors du combat.
- ✧ *Santé* représente le nombre de points de dégât qu'un personnage peut subir avant de sombrer dans l'inconscience. Un personnage possède un nombre de points de vie maximum et un nombre de points de vie actuels.

COMBATTRE VOS ENNEMIS

Le jeu passe en mode combat lorsque vous rencontrez un ennemi. Dès que la bataille est commencée, l'action s'arrête et tous les ennemis et membres de la Communauté restent là où ils se trouvent. Vous entrez alors dans le combat en tour par tour.

COMBAT

Les combats se déroulent en tour par tour. Lors de chaque tour, vous pouvez choisir les actions que la Communauté va entreprendre pour vaincre l'ennemi. Il est important de vous rappeler que

pour attaquer, un personnage doit être armé... Quand c'est à un membre de la Communauté de jouer, il peut choisir différentes actions.

ATTAQUER L'ENNEMI

Lors d'un tour, vous pouvez attaquer n'importe quel ennemi. Choisissez d'abord l'arme à utiliser (dans un des emplacements d'action). Pour attaquer l'ennemi le plus proche, appuyez sur le bouton A sans déplacer le curseur. Si vous souhaitez attaquer un autre ennemi, placez le curseur sur celui-ci.

GÉRER DURANT LE COMBAT

Vous pouvez utiliser un objet de santé provenant de l'inventaire général lors d'un tour de combat. Pour cela, choisissez l'objet de santé à utiliser sur un personnage, et placez-le sur lui. Pour sélectionner le personnage blessé le plus proche, appuyez sur le bouton A sans déplacer le curseur.

Si un membre de la Communauté souhaite quitter la bataille ou laisser passer son tour, appuyez sur le bouton B lors de son tour pour afficher le menu options de combat. Lorsque tous les membres de la Communauté ont joué, l'ennemi joue à son tour. Le combat se termine quand tous les ennemis ou tous les membres de la Communauté sont vaincus.

QUAND LES POINTS DE VIE D'UN PERSONNAGE TOMBENT À ZÉRO

Si au cours d'une bataille, les points de vie d'un personnage tombent à zéro, il sombre dans l'inconscience. Dans cet état, les ennemis ne l'attaquent plus. Le personnage revient à lui quelques secondes après la fin du combat, mais sans aucun point de vie. Afin de retrouver son niveau de santé précédent, il devra absorber des élixirs, consommer de la nourriture, etc. Si tous les personnages de la Communauté sont inconscients lors d'un combat, la partie s'arrête.

OBJETS

Lors de votre périple dans les Terres du milieu, vous trouverez des objets utiles pour votre voyage.

ARMES

Il existe de nombreuses armes dans les Terres du milieu, des plus classiques au plus légendaires, dotées de pouvoirs magiques d'une grande puissance.

Arme	Utilisable par
Bâton de Hobbit	FR, SA, PI, ME
Dague	FR, SA, PI, ME, AR, GA, LE, BO
Epée	AR, GA, LE, BO
Arc	AR, LE
Hache	GI
Fronde	FR, SA, PI, ME

(Légende : FR=Frodon, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ARMURE

Il existe différents types d'armures dans les Terres du milieu. Plusieurs types d'armures limitent les capacités furtives d'un personnage.

Armure	Utilisable par
Armure de cuir	AR, LE, BO
Petite armure de cuir	FR, SA, PI, ME, GI
Cotte de mailles	AR, LE, BO
Petite cotte de mailles	FR, SA, PI, ME, GI
Bouclier	AR, LE, BO
Petit bouclier	FR, SA, PI, ME, GI
Casque	AR, LE, BO
Petit casque	FR, SA, PI, ME, GI

(Légende : FR=Frodon, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ENNEMIS

Au cours de votre périple, vous rencontrerez de nombreux ennemis, qui essaieront sans doute de vous tuer.

ORQUES

Il y a de nombreuses races d'Orques de toutes les tailles, certains aussi petits que des Hobbits et d'autres plus grands que les plus grands Hommes. Ils ont été élevés par "l'Ennemi dans les Grandes Ténèbres", en "simulacres" des Elfes.



TROLLS

Il existe plusieurs variétés de Trolls dans les Terres du milieu. Tous sont très imposants et ont des tempéraments cruels et vicieux. Leur intelligence est limitée, et ils ne créent ni ne construisent. Ce sont des simulacres des Ents de la forêt de Fangorn créés par "l'Ennemi dans les Grandes Ténèbres".



ESPRITS SERVANTS DE L'ANNEAU

Les Esprits Servants de l'Anneau, les Nazguls, étaient par le passé neuf rois humains. Ce sont des esclaves soumis à la volonté de Sauron qui inspirent la peur aux vivants.



VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU JUSQU'À PRÉSENT ?

Alors connectez-vous sur www.lordoftherings.com et découvrez des choses fantastiques sur Frodon, Gandalf et tous leurs amis :

- Captures
- Habillages de navigateur
- Fonds d'écran
- Téléchargements
- Trucs et astuces
- Economiseurs d'écran

ET BIEN PLUS !

SUPPORT TECHNIQUE :

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Avant de nous téléphoner, assurez-vous d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran. Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au : (00 33) 0 891 670 800 (0,22 €/mn)
fax: (00 33) 01 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et le samedi, dimanche et jours fériés de 10h à 18h.

Attention: aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique.

INDICES ET SOLUTIONS:

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au : 08 36 68 46 50

Ce service fonctionne 24h / 24 et 7j / 7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (0,34 € la minute, tarif en vigueur au 1er Septembre 2001)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante : Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE VPC. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE LIMITEE

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation. Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues. Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique ».

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 30 67 90 53

- 1 adresse postale :

Vivendi Universal Interactive Publishing France
Service consommateurs / 32 avenue de l'Europe -
78941 Vélizy-Villacoublay Cedex

- 1 adresse e-mail : infoconso@sierra.fr
- 2 adresses Internet : www.sierra.fr : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs. Retrouvez sur www.vivendi-universal-interactive.fr toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patches, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions. <http://www.sierra.fr>
e-mail : support.technique@vup-interactive.com

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante : Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe - Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex
Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

CREDITS

DEVELOPPE PAR
POCKET STUDIOS
PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Steve Iles

DIRECTEUR
David Williams

PROGRAMMEUR
Steve Jones

PROGRAMMEURS OUTILS
Charlie Skinner

DESIGN
Tom Heaton

DESIGN ADDITIONNEL
Rob Fortune

DESIGN DU CONCEPT
Robert Swan

ARTISTE PRINCIPAL
Martin Bowman

ARTISTES
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

ANIMATION DES
PERSONNAGES
Lee Tibbetts

ANIMATIONS
ADDITIONNELLES
Dean Finnigan

SCRIPT
Tom Heaton

CREATION DES CARTES
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Remerciement spécial à WXP

EDITE PAR BLACK
LABEL GAMES
VP, PRODUCTION
Vijay Lakshman

PRODUCTEUR SENIOR
Steven Parsons

DIRECTEUR ARTISTIQUE
John Slowsky

CONSULTANT CRÉATIF
Daniel Greenberg

PRODUCTEUR
Marcus Lindblom

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Chris Taylor

COORDINATEUR
PRODUCTION
Jeff Nachbaur

ASST PRODUCTION
Daniel Firestone

TESTS
Absolute Quality

PRÉSIDENT
Jim Wilson

VP, MARKETING MONDE
Torrie Dorrell

DIRECTEUR MARKETING
Jeff Nuzzi

CHEF DE PRODUIT
Andrew Shiozaki

COORDINATEUR
MARKETING
Anson Sowby

RELATIONS PRESSE
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

PROMOTIONS
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

SUPERVISEUR DES SERVICES
CRÉATIFS
Michael Sequiera

CONCEPTION DU LIVRET
Lauren Azeltine

REMERCIEMENTS
Miriam Bishay
Ricci Rukavina
Joey Sayson
Scott Johnson
Marcus Sanford
Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler
Neal Johnson

Michael Bannon
Clara Gilbert
Linda Caric

SOUS LICENCE
DE TOLKIEN
ENTERPRISES
DIRECTEUR DES LICENCES
Laurie Battle

ASSISTANT
ADMINISTRATIF
Jason Berg

VIVENDI
UNIVERSAL GAMES
INTERNATIONAL
LOCALISATION
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

EDITION
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

MARKETING
INTERNATIONAL
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

OPERATIONS
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN,
BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DADIE BATTERIEN SONSTZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN,
WAS DEN AUSTRIITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN ANHAUT
UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHADIGEN UND
UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCH DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND
KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER
MUND IN KONTAKT (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠️ WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielt.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠️ WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTEN BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN INHALT

Einleitung	34
Die Steuerung	35
Das Pause-Menü	36
Die Gemeinschaft	36
Ein Reiseführer durch Mittelerde	38
Inventar-Menü	38
Charakter-Status	41
Kampf gegen Feinde	41
Gegenstände	42
Feinde	43
Gefällt dir das Spiel bis jetzt?	44
Kundendienst	44
Mitwirkende	45
Eingeschränkte Garantie	46

© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Basierend auf dem Buch „The Fellowship of the Ring“ von J. R. R. Tolkien. Das Tolkien Enterprises-Logo ist eine Marke von The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises und wird unter Lizenz von Vivendi Universal Games, Inc. verwendet. Black Label Games und das Black Label Games-Logo sind Marken von Black Label Games, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Nutzung der deutschen Übersetzung mit Genehmigung des Verlages Klett-Cotta, Stuttgart. Alle Rechte von Klett-Cotta vorbehalten.

BEGINN DER REISE

Steck das Spielmodul DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN in deinen Game Boy Advance™ und schalte das Gerät ein. Beim Erscheinen des Titelschirms drückst du START. Wenn das Spielmodul zum ersten Mal benutzt wird, kann es einige Sekunden dauern, bis das Spiel geladen ist.



SO STARTEST DU EIN NEUES SPIEL

Wenn du zum ersten Mal spielst, wählst du im Hauptmenü des Spiels Neues Spiel an. Falls du zuvor bereits ein Spiel gespeichert hast, wird es überschrieben, wenn du ein neues Spiel beginnst und dieses dann speicherst.

SO SPIELST DU EIN SPIEL WEITER

Wenn du ein bereits gespeichertes Spiel hast, wählst du Weiterspielen an, um an der Stelle weiterzuspielen, an der du gespeichert hast.

DIE STEUERUNG



SPIEL-BEFEHLE

	ECHTZEIT	KAMPF	INVENTAR
Steuerkreuz	Charakter bewegen	Cursor bewegen	Cursor bewegen/Wechseln
A-Knopf	Situationsbedingte Aktion	Auswahl treffen/ Ziel wählen	Gegenstand wählen/ Auswahl bestätigen
B-Knopf	Auswahl abbrechen	Auswahl abbrechen / Kampfoptionen-Menü öffnen	Auswahl abbrechen
L-Taste	Gemeinschaft-Menü öffnen/ schließen	Nicht benutzt	Nicht benutzt
R-Taste	Inventar-Menü öffnen	Nicht benutzt	Inventar-Menü schließen
SELECT	Nicht benutzt	Nicht benutzt	Nicht benutzt
START	Pause-/Speichern-Menü öffnen/schließen	Nicht benutzt	Inventar-Menü schließen

DAS PAUSE-MENÜ

Du kannst das Spiel jederzeit durch Druck auf START anhalten. Es erscheint dann das Pause-Menü, in dem du das aktuelle Spiel speichern kannst. Um dieses Menü zu verlassen, drück erneut auf START.

OPTIONEN

Vor Beginn deiner Reise kannst du unter folgenden Optionen wählen:

- ✧ *Musik Ein/Aus:* Schaltet die Musik ein oder aus.
- ✧ *Sound Ein/Aus:* Schaltet die Soundeffekte ein oder aus.
- ✧ *Mitwirkende:* Zeigt dir, wer am Spiel mitgearbeitet hat.
- ✧ *Speicher löschen:* Derzeit gespeicherte Daten löschen.

All diese Optionen können durch Anwählen von OPTIONEN im Hauptmenü gesetzt werden.

DIE GEMEINSCHAFT

Auf deiner Reise vergrößert sich die Gemeinschaft, sobald du weitere Leute triffst. Frodo kennt zu Beginn seiner Reisen allerdings nur wenige Leute, die ihm unterwegs helfen können.

FRODO BEUTLIN (HOBBIT)

Frodo, Bilbos Erbe, hat sein ganzes Leben im Auenland verbracht und möchte es auch gar nicht verlassen. Er ist jedoch für den Ring verantwortlich und muss danach streben, das Böse zu bekämpfen, das das Auenland und den Rest von Mittelerde bedroht. Er ist der Ringträger.



SAMWEIS GAMDSCHIE (HOBBIT)

Sam, Frodos Gärtner und treuer Freund, ist der Sohn von Hamfast Gamdschie. Sam ist nicht besonders klug, aber er kann sich immer auf das verlassen, was sein Herz ihm sagt ... es hat ihn noch nie schlecht beraten.

PEREGRIN "PIPPIN" TUK (HOBBIT)

Pippin ist jung, ein bisschen unbedacht und impulsiv in seinen Handlungen. Er ist der Sohn des Thain des Auenlandes, ein Mitglied des Hobbit-Adels. Er verfügt zwar nicht über Merrys vornehmes Auftreten, besitzt jedoch ein gutes Herz.



MERIADOC "MERRY" BRANDYBOCK (HOBBIT)

Merry, der Sohn des Herrn von Bockland, ist (zusammen mit Pippin) einer von Frodos beiden besten Freunden. Er besitzt eine edle Haltung, die seine aristokratische Herkunft verrät.



GANDALF (ZAUBERER)

Gandalf wirkt wie ein weiser alter Mann. Seine Bewegungen scheinen jedoch die eines viel jüngeren zu sein. Er überredete Bilbo zu einer Reise über das Auenland hinaus – was zu Bilbos Entdeckung des Einen Rings führte. Dasselbe macht er mit Frodo, sobald er das wahre Wesen des Rings erkennt.



EIN REISEFÜHRER DURCH MITTELERDE

Geh einfach auf ein Objekt oder eine Person zu, bis du direkt davor stehst. Wenn du damit interagieren kannst, erscheint darüber ein Symbol :

Spieler steht vor:
A-Knopf drücken



Einem freundlich gesinnten oder neutralen Charakter:
Gespräch beginnen



Einem Gegenstand:
Aufnehmen

ERKUNDUNG

Zu Beginn deiner Reise liegen viele Wege vor dir. Du solltest unbedingt alle erkunden, da du dort nützliche Gegenstände und Informationen findest.

SPIEL SPEICHERN

Wenn du deinen Spielfortschritt während deiner Reise speichern möchtest, öffnest du einfach mit START das Pause-Menü und wählst Spiel speichern an. Du kannst dieses Spiel später weiterspielen, indem du im Hauptmenü Weiterspielen anwählst.

INVENTAR-MENÜ

Im Inventar-Menü findest du zwei verschiedene Arten von Inventaren: "Ausrüstung" und "Allgemein". Du kannst dich mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen diesen beiden unterschiedlichen Inventaren frei bewegen. Wenn du den aktuell angewählten Charakter wechseln möchtest, wählst du das Bild des aktuellen Gemeinschaftsmitglieds an, um das Gemeinschaft-Menü zu öffnen.

ALLGEMEINES INVENTAR



Daraufhin erscheint ein Menü zum Einsatz des betreffenden Gegenstands.

Nachdem du den Gegenstand aufgenommen hast, kannst du ihn mit dem Steuerkreuz beliebig verschieben. Du kannst ihn zu einem anderen Inventar-Platz schieben (auch an die entsprechenden Plätze im Ausrüstung-Inventar) oder eine Menge damit anstellen, wenn du ihn hinaus in die Welt mitnimmst. Hier einige Optionen:

- ✧ **Benutzen:** Wenn du in der Nähe des gewünschten Einsatzorts bist, wird der Gegenstand eingesetzt.
- ✧ **Geben:** Platziere den Gegenstand über der Person, der du ihn geben möchtest, und drück den A-Knopf.
- ✧ **Benutzen/Anwenden:** Platziere den Gegenstand über dem Objekt oder der Person, bei der du ihn benutzen möchtest, und drück den A-Knopf.
- ✧ **Ablegen:** Benutz bei angewähltem Gegenstand die Ablegen-Option, um den Gegenstand in der Welt fallen zu lassen. Der Gegenstand erscheint zu Füßen deines Charakters.

AUSRÜSTUNG-INVENTAR

In diesem Inventar sind alle Gegenstände zu sehen, die du momentan benutzt oder trägst. Viele Gegenstände werden automatisch angelegt, falls der entsprechende Platz noch nicht belegt ist. Wenn du zum Beispiel ein Schwert aufnimmst und einer deiner Aktion-Plätze noch frei ist, wird es automatisch an diesem Platz abgelegt. Jeder Charakter verfügt über fünf Bereiche, in denen Gegenstände angelegt werden können.

- ✧ **Aktion-Plätze (2):** Diese beiden Bereiche sind ganz links im Ausrüstung-Inventar zu sehen. Diese besonderen Plätze sind für Gegenstände reserviert, die normalerweise in den Händen gehalten werden (z. B. Waffen, Schilde u. a.) oder spontan benutzt werden können (z. B. magische Gegenstände).
- ✧ **Kopf:** Bereich für Helme, Masken oder Ähnliches.
- ✧ **Rumpf:** Bereich für Kleidung, Rüstung oder Ähnliches.
- ✧ **Füße/Beine:** Bereich für Stiefel, Schuhe und Ähnliches.

CHARAKTER-STATUS

Hier wird der Charakter-Status angezeigt. Im Verlauf des Spiels steigen die Werte des Charakters. Dieser Bereich des Inventar-Menüs informiert dich über den aktuellen Status und die Fähigkeiten deines Charakters.

FERTIGKEIT UND GESUNDHEIT

Jeder Charakter verfügt über zwei Hauptwerte:

- ✧ **Fertigkeit:** Einem Gegner im Kampf zu schaden.
- ✧ **Gesundheit:** Höhe des Schadens, den der Charakter erleiden kann, bevor er bewusstlos wird. Jeder Charakter besitzt einen maximalen und einen aktuellen Gesundheit-Wert.

KAMPF GEGEN FEINDE

Das Spiel wechselt in den Kampfmodus, sobald du auf einen feindlich gesinnten Gegner triffst. Sobald der Kampf beginnt, wird die Aktion im Spiel angehalten und alle Feinde und Mitglieder der Gemeinschaft bleiben dort stehen, wo sie sich gerade befinden. Du kämpfst dann rundenbasiert.

KAMPFMODUS

Der Kampfmodus ist rundenbasiert. Du kannst in jeder Runde die Aktion bestimmen, die die Gemeinschaft ausführen muss, um ihre Gegner zu besiegen. Du solltest unbedingt daran denken, dass ein Charakter mit einer wie auch immer gearteten Waffe ausgerüstet sein muss, um einen Angriff auszuführen. Wenn ein Mitglied der Gemeinschaft an der Reihe ist, kann es verschiedene Aktionen ausführen.

FEIND ANGREIFEN

Um den nächsten Gegner anzugreifen, drück einfach nochmals den A-Knopf, ohne den Cursor zu bewegen. Willst du einen anderen Gegner angreifen, beweg den Cursor von Hand über ihn.

EINEN GEGENSTAND BENUTZEN ODER EINEN ZAUBER WIRKEN

Während einer Kampfrunde kannst du einen Gegenstand aus deinem allgemeinen Inventar benutzen. Wähl dazu einen Gegenstand an, den du mit einem Charakter benutzen willst – ganz gleich, ob Freund oder Feind –, und platziere ihn direkt darüber. Nachdem jedes Mitglied der Gemeinschaft agiert hat, ist der Feind an der Reihe. Der Kampf ist aus, wenn entweder alle Feinde oder alle Mitglieder besiegt sind.

DIE GESUNDHEIT EINES CHARAKTERS ERREICHT DEN WERT NULL

Falls die Trefferpunkte eines Charakters während des Kampfs null erreichen, wird er bewusstlos. In diesem Zustand ist er immun gegen feindliche Angriffe. Der Charakter wird ein paar Sekunden nach Beendigung des Kampfs mit null Trefferpunkten wiederbelebt. Er muss dann mit Elixieren, Essen usw. wieder aufgebaut werden, bevor er seinen vorherigen Gesundheitszustand zurückerlangt. Falls während eines Kampfs alle Charaktere der Gemeinschaft bewusstlos werden, ist das Spiel zu Ende.

GEGENSTÄNDE

Auf deiner Reise durch Mittelerde findest du nützliche Gegenstände.

WAFFEN

In Mittelerde gibt es eine Menge verschiedener Waffen, von absolut alltäglichen und gewöhnlichen Dingen bis hin zu magischen Schwertern und anderen unfassbar mächtigen Waffen.

Waffe	Benutzbar von
Hobbit-Stecken	FR, SA, PI, ME, AR
Dolch	FR, SA, PI, ME, AR, GA, LE, BO
Schwert	AR, GA, LE, BO
Bogen	AR, LE
Axt	GI
Schleuder	FR, SA, PI, ME

(HINWEIS: FR = Frodo, SA = Sam, PI = Pippin, ME = Merry, AR = Aragorn, GA = Gandalf, LE = Legolas, GI = Gimli, BO = Boromir)



RÜSTUNG

In Mittelerde gibt es alle Arten von Rüstungen, von denen viele umgekehrte Auswirkungen auf die Fähigkeit eines Charakters, erfolgreich zu schleichen, haben.

Rüstung	Benutzbar von
Lederrüstung	AR, LE, BO
Kleine Lederrüstung	FR, SA, PI, ME, GI
Kettenpanzer	AR, LE, BO
Kleiner Kettenpanzer	FR, SA, PI, ME, GI
Normaler Schild	AR, LE, BO
Kleiner Schild	FR, SA, PI, ME, GI
Helm	AR, LE, BO
Kleiner Helm	FR, SA, PI, ME, GI

(HINWEIS: FR = Frodo, SA = Sam, PI = Pippin, ME = Merry, AR = Aragorn, GA = Gandalf, LE = Legolas, GI = Gimli, BO = Boromir)



FEINDE

Während deiner Reise triffst du auf Feinde, die versuchen werden, dich zu eliminieren.



ORKS

Orks ähneln Elben, sind jedoch missgestaltet und entstellt. Es gibt verschiedene Arten von Orks, von denen manche so klein wie Hobbits und andere größer als Menschen sind.

TROLLE

Trolle sind sehr groß und voller Hinterlist. Sie sind nur mäßig intelligent und können nichts bauen oder erzeugen. Sie sind missgestaltete Ents, ähnlich wie die Orks, die missgestaltete Elben sind.



SCHWARZE REITER

Die Schwarzen Reiter sind neun menschliche Könige, die in untote Geister verwandelt wurden. Sie gehorchen Saurons Willen und erfüllen alle Lebenden mit Angst.



GEFÄLLT DIR DAS SPIEL BIS JETZT?

Dann logg dich jetzt in www.universalinteractive.de/dhdr ein und sieh dir ein paar coole Sachen an, die Frodo, Gandalf und ihre Freunde sich ausgedacht haben:

- Screenshots
- Downloads
- Browser-Skins
- Tipps und Tricks
- Desktop-Hintergründe
- Bildschirmschoner

UND JEDE MENGE MEHR!

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST/ TECHNISCHER SUPPORT:

Tel: 06103 / 99 40 940 Rund um die Uhr

Fax: 06103 / 99 40 188 Rund um die Uhr

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei eventuellen technischen Fragen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder faxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE
PUBLISHING Deutschland GmbH
Technischer Kundendienst
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Deutschland

ENTWICKELT VON
POCKET STUDIOS
PRODUKTION (LEITUNG)
Steve Iles

ENTWICKLUNGSLEITUNG
David Williams

PROGRAMMIERUNG
Steve Jones

WERKZEUG-
PROGRAMMIERUNG
Charlie Skinner

DESIGN (LEITUNG)
Tom Heaton

ZUSÄTZLICHES DESIGN
Rob Fortune

KONZEPT-DESIGN
Robert Swan

GRAFIK (LEITUNG)
Martin Bowman

GRAFIK
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

CHARAKTER-
GRAFIK/ANIMATION
Lee Tibbetts

ZUSÄTZLICHE CHARAKTER-
ANIMATION
Dean Finnigan

SPIELSKRIPT
Tom Heaton

KARTEN-ENTWURF
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Besonderer Dank gebührt WXP.

HERAUSGEGEBEN
VON BLACK LABEL
GAMES
VP F. PRODUKTION
Vijay Lakshman

PRODUKTION
(VERANTW. LEITUNG)
Steven Parsons

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
John Slowsky

KREATIV-BERATUNG
Daniel Greenberg

PRODUKTION
Marcus Lindblom

KO-PRODUKTION
Chris Taylor

PRODUKTION
(KOORDINATION)
Jeff Nachbaur

PRODUKTION (ASSISTENZ)
Daniel Firestone

MITWIRKENDE

TEST
Absolute Quality

PRÄSIDENT
Jim Wilson

VP F. GLOBALES MARKETING
Torrie Dorrell

MARKETING (LEITUNG)
Jeff Nuzzi

PRODUKT-MANAGEMENT
Andrew Shiozaki

MARKETING
(KOORDINATION)
Anson Sowby

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

WERBUNG
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

KREATIV-DIENST-
ÜBERWACHUNG
Michael Sequiera

HANDBUCH-DESIGN
Lauren Azeltine

BESONDERER DANK
GEBÜHRT:
Miriam Bishay, Ricci Rukavina
Joey Sayson, Scott Johnson
Marcus Sanford, Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler

Neal Johnson, Michael Bannon
Clara Gilbert, Linda Caric

UNTER LIZENZ
DURCH TOLKIEN
ENTERPRISES
LIZENZEN (LEITUNG)
Laurie Battle

VERWALTUNG (ASSISTENZ)
Jason Berg

VIVENDI
UNIVERSAL GAMES
INTERNATIONAL
LOKALISATION
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

PUBLISHING
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

INTERNATIONALES
MARKETING
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

LOGISTIK
Gilles Marlon
Fabien Tisle
Melissa Brown

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer. Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.

Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundendienst.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGAE EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTAGENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO ÍNDICE

Introducción	50
Controles	51
Menú Pausa	52
La Comunidad	52
Guía de viaje de la Tierra Media	54
Menú Inventario	54
Estado del personaje	57
Lucha	57
Objetos	58
Enemigos	59
¿Te gusta el juego?	60
Asistencia al cliente	60
Créditos	61
Garantía limitada	62

Juego interactivo "La Comunidad del Anillo" © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Todos los derechos reservados.
Basado en la obra "The Fellowship of the Ring", de J.R.R. Tolkien. El logotipo de Tolkien Enterprises es una marca comercial de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises, utilizado bajo licencia por Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games y el logotipo de Black Label Games son marcas comerciales de Black Label Games, Inc. en EE.UU. u otros países.
© Traducción al español con autorización de Ediciones Minotauro. Todos los derechos reservados.

LANZARSE A LA AVENTURA

Introduce el cartucho de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* en la Game Boy Advance™ y enciéndela. Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa START. El juego tardará unos segundos en cargarse cuando introduzcas el cartucho por primera vez.



EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

Si es la primera vez que juegas, elige NUEVA PARTIDA en el menú. Si se guarda una partida nueva, se borrará cualquier otra almacenada anteriormente.

CONTINUAR UNA PARTIDA

Si existe una partida guardada, elige CONTINUAR para proseguir desde el punto en el que la guardaste.

LOS CONTROLES



COMANDOS DEL JUEGO

	TIEMPO REAL	COMBATE	INVENTARIO
Botón B	Cancela la selección	Cancela la selección/ Abre el menú de opciones de combate del juego	Cancela la selección
Botón L	Abre/Cierra el menú de selección de la comunidad	No se utiliza	No se utiliza
Botón R	Abre el menú de inventario	No se utiliza	Cierra el menú de inventario
START	Abre/Cierra el menú de pausa o el de guardar	No se utiliza	Cierra el menú de inventario

MENÚ PAUSA

Para hacer una pausa en cualquier momento, pulsa START. A continuación se abrirá el menú Pausa y podrás guardar tu partida o salir del juego. Para salir de este menú pulsa el botón START de nuevo.

OPCIONES

Puedes modificar las siguientes OPCIONES:

- ✧ *Activar / desactivar música:* para jugar con o sin música.
- ✧ *Activar/ Desactivar efectos de sonido:* para jugar con o sin efectos de sonido.
- ✧ *Créditos:* créditos del juego.
- ✧ *Borrar memoria del juego:* para borrar los datos guardados.

Todas estas opciones se pueden modificar seleccionando OPCIONES en el Menú Principal.

LA COMUNIDAD

A lo largo de sus viajes, la Comunidad del Anillo irá aumentando de tamaño a medida que se encuentre a más gente. Al principio, Frodo sólo conoce a unos pocos que le pueden ayudar en su travesía.

FRODO BOLSÓN (HOBBIT)

El heredero de Bilbo Bolsón, ha pasado toda su vida en la Comarca y no desea abandonarla. Sin embargo, el Anillo es responsabilidad suya y debe luchar para acabar con el mal que amenaza la Comarca y el resto de la Tierra Media. Es el Portador del anillo.



SAMSAGAZ GAMYI (HOBBIT)

Sam es el jardinero de Frodo y un leal amigo. Es hijo del Tío Hamfast Gamyi. Sam no posee una inteligencia convencional, sino que piensa con el corazón y éste no le suele engañar.

PEREGRIN "PIPPIN" TUK (HOBBIT)

Pippin todavía es joven, un poco imprudente e impulsivo en sus acciones. Es hijo del Thain de la Comarca, un miembro de la aristocracia Hobbit. Aunque carece del noble porte de Merry, es de buen corazón.



MERIADOC "MERRY" BRANDIGAMO (HOBBIT)

Hijo del Señor de Los Gamos y uno de los dos mejores amigos de Frodo (junto con Pippin). Su porte noble revela sin lugar a dudas su linaje aristocrático.

GANDALF (EL MAGO)

Gandalf tiene aspecto de anciano sabio, pero se mueve como alguien mucho más joven.

Convenció a Bilbo para que abandonara la Comarca (y así encontró el Hobbit casualmente el Anillo Único) y hace lo mismo con Frodo en cuanto descubre la verdadera naturaleza del Anillo.



GUÍA DE VIAJE DE LA TIERRA MEDIA

Acércate a un objeto o persona hasta que te sitúes justo enfrente, y si es posible alguna interacción, aparecerá un icono sobre él. Pulsa el Botón A para hacer lo siguiente:

Cuando el jugador se enfrenta a:
Botón A



Un personaje amistoso o neutral:
Empezar a hablar



Un objeto:
Coger

EXPLORACIÓN

Al emprender tu camino, tendrás ante ti numerosas sendas. Asegúrate de explorar todas las zonas, pues podrían encontrarse en ellas objetos o información muy útiles para ti.

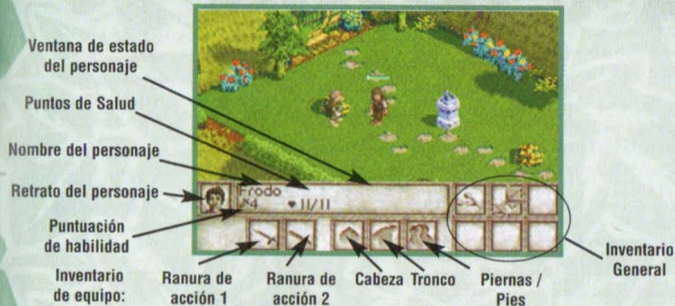
GUARDAR LA PARTIDA

Si durante el viaje quieres guardar la partida, vete al Menú Pausa pulsando START y selecciona GUARDAR PARTIDA. Podrás reanudar esta partida posteriormente eligiendo CONTINUAR en el Menú Principal.

MENÚ INVENTARIO

Puedes acceder al Menú Inventario pulsando el Botón R. Se mostrarán todos los objetos que posee el personaje que tienes seleccionado. Pulsando el Botón L accederás al Menú Selección de la Comunidad, desde el cual podrás cambiar de personaje.

INVENTARIO GENERAL



En el Inventario General se almacenan todos los objetos que no se están usando pero que el personaje transporta. Con el cursor puedes destacar el objeto que quieres usar, dar, dejar o equipar. Para seleccionar un objeto, pulsa el Botón A y se abrirá un menú relacionado con el uso del objeto.

Sólo se pueden seleccionar los comandos relacionados con el objeto. Las opciones que puede seleccionar en el menú del objeto son las siguientes:

- ✧ *Usar:* el objeto se utilizará si se encuentra cerca de la ubicación en la que desea utilizarlo.
- ✧ *Dar:* Con esta opción se abre el menú de selección de la comunidad. Selecciona el miembro de la comunidad al que quieres darle el objeto.
- ✧ *Dejar:* Esta opción te permite dejar el objeto exactamente donde te encuentres.
- ✧ *Equipar:* Si el objeto se puede equipar o llevar puesto, esta opción lo situará en la ranura apropiada del inventario equipado.

INVENTARIO DE EQUIPO

Las ranuras de este inventario muestran los objetos que estés usando o llesves puestos. Muchos se equiparán automáticamente si la ranura correspondiente está libre. Por ejemplo, si coges un espada y una de las ranuras de acción no está ocupada, se colocará automáticamente en ella.

Cada personaje posee cinco zonas que se pueden equipar:

- ✧ *Ranuras de acción (2):* Se observan en el extremo izquierdo del inventario de equipo. Están reservadas para objetos que se llevan en las manos (p. ej. armas, escudos), y para otros que se usan sin pensarlo (como los objetos mágicos).
- ✧ *Cabeza:* yelmos, máscaras o algo parecido.
- ✧ *Tronco:* ropa, armadura o algo parecido.
- ✧ *Pies / Piernas:* botas, zapatos o algo parecido.

ESTADO DEL PERSONAJE

Muestra el estado del personaje. A lo largo del juego aumentarán sus puntuaciones. Esta zona del Menú Inventario te mantendrá informado de las habilidades y puntuaciones de tu personaje.

HABILIDAD Y SALUD

Todos los personajes cuentan con dos puntuaciones principales:

- ✧ *Habilidad:* destreza para derrotar al enemigo en combate.
- ✧ *Salud:* cantidad de daño que puede recibir un personaje antes de caer inconsciente; cada personaje tiene sus propios valores de salud máxima y actual.

LUCHA

En cuanto te topes con un enemigo, se pasará automáticamente al Modo Lucha. Cuando comience la batalla, se detendrá la acción y todos los enemigos y miembros de la Comunidad se quedarán quietos en sus sitios. Pasarás entonces al combate por turnos.

MODO DE COMBATE

El Modo Combate se organiza en turnos. Durante cada uno de ellos, podrás determinar qué acciones efectuará la Comunidad para derrotar a sus enemigos. Es importante recordar que para atacar hay que equiparse con un arma... cualquiera. Cuando le toca el turno a un miembro de la Comunidad, puede realizar varias acciones.

ATACAR

Durante un turno del combate puedes atacar al enemigo que desees. Para ello, selecciona el arma que quieres usar (de entre las que se encuentran en las ranuras de acción). A continuación, podrás atacar al enemigo más cercano con solo presionar el Botón A de nuevo y sin mover el cursor. Si deseas atacar a otro enemigo, mueve el cursor manualmente hasta que aparezca sobre el enemigo al que quieres atacar.

RECUPERARSE DURANTE EL COMBATE

Puedes utilizar objetos de salud del Inventario General durante un turno del combate. Para ello, selecciona el objeto que desees utilizar y sitúalo sobre el carácter elegido. Para seleccionar el carácter más cercano, presiona el Botón A de nuevo tras seleccionar el objeto y sin mover el cursor.

Si el miembro de una Comunidad desea eludir la batalla o, simplemente, saltarse el turno, presiona el Botón B durante su turno para abrir el menú de opciones de combate. Una vez que todos los miembros de la Comunidad han jugado su turno o se lo han saltado, le tocará al enemigo. El combate concluye cuando se han derrotado a todos los enemigos o a todos los miembros de una Comunidad.

LA SALUD DE UN PERSONAJE LLEGA A CERO

Si ocurre durante una batalla, el personaje perderá la consciencia y será insensible a los ataques de los enemigos y a los efectos de los venenos. El personaje se reanimará al final del combate sin puntuación. Necesitará recuperarse por medio de elixires, alimentos, etc. para recuperar su estado de salud anterior. Si todos los miembros de la Comunidad caen inconscientes durante un combate, la partida se acabará.

OBJETOS

A lo largo de los viajes por la Tierra Media te encontrarás objetos útiles para el trayecto.

ARMAS

En la Tierra Media se usan muchas armas y muy variadas, que van desde las más mundanas hasta poderosas espadas mágicas y otros artilugios de inmenso poder.

Arma	La pueden usar
Bastón hobbit	FR, SA, PI, ME, AR
Daga	FR, SA, PI, ME, AR, GA, LE, BO
Espada	AR, GA, LE, BO
Arco	AR, LE
Hacha	GI
Honda	FR, SA, PI, ME

(NOTA: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ARMADURA

Existen armaduras de todos los tipos en la Tierra Media y muchas impiden moverse con sigilo.

Armadura	La pueden usar
Armadura de cuero	AR, LE, BO
Armadura de cuero pequeña	FR, SA, PI, ME, GI
Cota de malla	AR, LE, BO
Cota de malla pequeña	FR, SA, PI, ME, GI
Escudo normal	AR, LE, BO
Escudo pequeño	FR, SA, PI, ME, GI
Casco	AR, LE, BO
Casco pequeño	FR, SA, PI, ME, GI

(NOTA: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ENEMIGOS

A lo largo de la aventura te cruzarás con muchos enemigos que intentarán matarte:



ORCOS

Recuerdan a elfos deformados. Hay muchas clases de Orcos: algunos más pequeños que los Hobbits y otros mayores que los Humanos.

TROLLS

Son enormes y muy agresivos. Tienen poca inteligencia y no crean ni construyen. Son una deformación de los Ents, de igual forma que los Orcos son Elfos desfigurados.



ESPECTROS DEL ANILLO

Se trata de nueve reyes humanos que se han convertido en espíritus no muertos. Son esclavos de la voluntad de Sauron e infunden miedo en los vivos.



¿TE GUSTA EL JUEGO?

Pues regístrate en www.lordoftherings.com y entérate de lo que están haciendo Frodo, Gandalf y sus amigos:

- Imágenes
- Descargas
- Skins para el navegador
- Pistas y trucos
- Papeles tapiz para el escritorio
- Salvapantallas

¡Y MUCHÍSIMO MÁS!

SOPORTE TÉCNICO

La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:

Vivendi Universal Interactive España, S.L.
C/ Nuestra Señora de Valverde, 23
28034 MADRID
España (Spain)

Teléfono: 91 735 34 37
Fax : 91735 32 34
Lunes a Viernes
de 9:30 a 15:00 y de 16:00 a 18:30
soporte@vup-interactive.es

CRÉDITOS

DESARROLLADO POR
POCKET STUDIOS
PRODUCTOR EJECUTIVO
Steve Iles

DIRECTOR DE DESARROLLO
David Williams

PROGRAMADOR
Steve Jones

PROGRAMADOR
DE HERRAMIENTAS
Charlie Skinner

DISEÑO PRINCIPAL
Tom Heaton

DISEÑO ADICIONAL
Rob Fortune

DISEÑO CONCEPTUAL
Robert Swan

JEFE DE ARTISTAS
Martin Bowman

ARTISTAS
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

ARTISTA/ANIMADOR DE
PERSONAJES
Lee Tibbetts

ANIMACIÓN ADICIONAL DE
PERSONAJES
Dean Finnigan

GUIÓN
Tom Heaton

CREACIÓN DE MAPAS
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Agradecimientos especiales
WXP.

PUBLICADO POR
BLACK LABEL GAMES
VICEPRESIDENTE DE
PRODUCCIÓN
Vijay Lakshman

PRODUCTOR EJECUTIVO
Steven Parsons

DIRECTOR ARTÍSTICO
John Slowsky

ASESOR DE CREACIÓN
Daniel Greenberg

PRODUCTOR
Marcus Lindblom

PRODUCTOR ASOCIADO
Chris Taylor

COORDINADOR DE
PRODUCCIÓN
Jeff Nachbaur

ASISTENTE DE
PRODUCCIÓN
Daniel Firestone

CONTROL DE CALIDAD
Absolute Quality

PRESIDENTE
Jim Wilson

VICEPRESIDENTE DE
MARKETING
INTERNACIONAL
Torrie Dorrell

DIRECTOR DE MARKETING
Jeff Nuzzi

JEFE DE PRODUCTO
Andrew Shiozaki

COORDINADOR DE
MARKETING
Anson Sowby

EQUIPO DE RELACIONES
PÚBLICAS
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

EQUIPO DE PROMOCIÓN
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

SUPERVISOR DE SERVICIOS
CREATIVOS
Michael Sequiera

DISEÑO DEL MANUAL
Lauren Azeltine

AGRADECIMIENTOS
ESPECIALES
Miriam Bishay, Ricci Rukavina
Joey Sayson, Scott Johnson
Marcus Sanford, Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler

Neal Johnson, Michael Bannon
Clara Gilbert, Linda Caric

CON LA LICENCIA
DE TOLKIEN
ENTERPRISES
DIRECTOR DE LA LICENCIA
Laurie Battle

ASISTENTE
ADMINISTRATIVO
Jason Berg

VIVENDI
UNIVERSAL
GAMES
INTERNATIONAL
LOCALIZACIÓN
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

EDITOR
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

MARKETING
INTERNACIONAL
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

ADMINISTRACIÓN
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

GARANTÍA LIMITADA

EL OTORGANTE DE LA LICENCIA RECHAZA EXPRESAMENTE CONCEDER CUALQUIER GARANTÍA PARA EL PROGRAMA, EL EDITOR, Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESA NI IMPLÍCITA, INCLUIDAS, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE APTITUD PARA EL COMERCIO, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, O NO VULNERACIÓN.

El riesgo completo derivado del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae en usted; No obstante, el Otorgante de la Licencia garantiza que los soportes que contienen el Programa estarán libres de defectos en lo que respecta a los materiales y la mano de obra para usos y servicios normales, y que el Programa funcionará de una manera sustancialmente igual a lo indicado en los documentos escritos que lo acompañan, durante un periodo de 2 (dos) años desde la fecha de compra del Programa.

Para que se pueda aplicar dicha garantía, los Editores deberán ser informados del defecto al menos 2 (dos) meses después de su constatación. En caso de que el soporte se muestre defectuoso durante ese plazo de tiempo, y una vez presentada al Otorgante de la Licencia la prueba de compra del Programa defectuoso, el Otorgante de la Licencia podrá optar por las siguientes posibilidades: 1) corregir el defecto, 2) entregarle a usted un producto de igual valor, o 3) devolverle el dinero.

Algunos estados/jurisdicciones no permiten una limitación de la duración de la garantía implícita, así que es posible que la limitación antedicha no sea de aplicación para usted.

Este Garantía Limitada no afecta a la aplicación de cualquier garantía legal que dispongan las leyes o normativas aplicables.

En caso de que desee usted cambiar el producto o que se le devuelva el dinero, cuando el producto sea defectuoso, consulte por favor la "Política de Asistencia Técnica" incluida en el presente.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [-]) devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnerne sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche. Spegnerne sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio. Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTAGENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle. Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

ATTENZIONE DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO** e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA COMPAGNIA DELL'ANELLO SOMMARIO

Introduzione	66
I comandi	67
Il menu di pausa	68
La compagnia	68
Guida turistica della Terra di Mezzo	70
Inventario	70
Oggetti	71
Stato del personaggio	73
Combattimenti	73
Nemici	75
Ti piace il gioco finora?	76
Assistenza tecnica	76
Riconoscimenti	77
Garanzia	78

© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tutti i diritti riservati. Basato sul libro "The Fellowship of the Ring" di J.R.R. Tolkien. Il logo Tolkien Enterprises è un marchio di proprietà di The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises ed è utilizzato sotto licenza da Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games e il logo Black Label Games sono marchi di proprietà di Black Label Games, Inc. negli USA e/o in altre nazioni. © Traduzione in italiano utilizzata sotto consenso di RCS Libri S.p.A Tutti i diritti riservati.

INIZIA L'AVVENTURA!

Inserisci la cartuccia "Il Signore degli Anelli: la Compagnia dell'Anello" nel tuo Game Boy Advance™ e accendi la console. Quando appare la schermata dei titoli, premi START. Quando si utilizza la cartuccia per la prima volta potrebbero volerci alcuni secondi per caricare il gioco.



NUOVA PARTITA

Se è la prima volta che giochi, seleziona NUOVA PARTITA dal menu principale. Attenzione: se hai memorizzato un salvataggio e inizi una nuova partita, quando salverai i nuovi progressi quelli precedenti verranno sovrascritti.

CONTINUARE UNA PARTITA

Se hai già giocato (e hai salvato i tuoi progressi), seleziona CONTINUA PARTITA per riprendere dal punto in cui hai interrotto.

I COMANDI



COMANDI DI GIOCO

	MOVIMENTI	COMBATTIMENTO	INVENTARIO
Pulsantiera di comando	Muovi il personaggio	Sposta il cursore	Sposta il cursore/Cambia
Pulsante A	Azione predefinita	Seleziona scelta/Bersaglio	Seleziona oggetto/ Conferma la scelta
Pulsante B	Annulla la scelta	Cancella la scelta/ Accedi al menu di opzione di combattimento	Annulla la scelta
Pulsante L	Accedi a/Chiude il menu di selezione della compagnia	Non utilizzato	Non utilizzato
Pulsante R	Accedi al menu dell'inventario	Non utilizzato	Chiude il menu dell'inventario
SELECT	Non utilizzato	Non utilizzato	Non utilizzato
START	Accedi a/Chiude il menu di pausa/salvataggio	Non utilizzato	Chiude il menu dell'inventario

IL MENU DI PAUSA

Per mettere in pausa il gioco premi START. Apparirà il menu di pausa che ti permetterà di salvare la partita o di uscire. Per uscire da questo menu premi nuovamente START.

OPZIONI

Prima d'iniziare l'avventura, puoi impostare alcune fra le seguenti OPZIONI:

- ✧ *Musica*: Attiva/disattiva la musica.
- ✧ *Effetti*: Attiva/disattiva gli effetti sonori.
- ✧ *Riconoscimenti*: Visualizza i riconoscimenti del gioco.
- ✧ *Elimina il salvataggio*: Cancella gli attuali dati salvati.

Tutte queste opzioni possono essere modificate selezionando OPZIONI nel menu principale.

LA COMPAGNIA

Nel corso del viaggio, il tuo gruppo (conosciuto come la "compagnia") aumenta man mano che conosci nuove persone. Quando Frodo inizia l'avventura, conosce solo poche persone che possano aiutarlo.

FRODO BAGGINS (HOBBIT)

Frodo è l'erede di Bilbo Baggins. Ha passato tutta la vita nella Contea e non avrebbe alcuna intenzione di lasciarla.

Ciononostante, è responsabile dell'Anello, quindi deve compiere ciò che è necessario per porre fine al male che minaccia la sua patria e il resto della Terra di Mezzo. Ci si riferisce a lui anche come al "Portatore dell'Anello".



SAMWISE GAMGEE (HOBBIT)

Sam, giardiniere di Frodo e suo leale amico, è il figlio del gaffiere Hamfast Gamgee. Non è propriamente un tipo sveglio, ma ha un grande cuore.

PEREGRINO "PIPINO" TUC (HOBBIT)

Pipino è giovane e le sue azioni sono avventate e impulsive. Sebbene sia il figlio del conte (quindi un aristocratico), non possiede il temperamento nobile di Merry, ma è di buon cuore.



MERIADOC "MERRY" BRANDIBUCK (HOBBIT)

Merry, figlio del maestro della Terra di Buck, è il miglior amico di Frodo (assieme a Pipino). Il suo temperamento nobile ne rivela le radici aristocratiche.



GANDALF (MAGO)

Gandalf è un anziano saggio, i cui movimenti sono però ancora incredibilmente rapidi e vigorosi (in contrasto con l'apparente età). Ha convinto Bilbo a lasciare la Contea, portandolo alla scoperta dell'Unico Anello, e farà lo stesso con Frodo (una volta appresa la vera natura del misterioso oggetto).



GUIDA TURISTICA DELLA TERRA DI MEZZO

Portati esattamente davanti a un oggetto o a una persona e, se potrai intergiare con essi, apparirà un'icona. A questo punto, devi solo premere il pulsante A per compiere una delle seguenti azioni:

Quando ti trovi di fronte a:



Un personaggio amichevole o neutrale:
Inizia a dialogare



Un oggetto:
Raccogli

ESPLORAZIONE

Durante il viaggio, dovrai scegliere fra molte strade differenti. Assicurati di esplorare tutte le aree possibili per cercare oggetti e informazioni utili.

SALVARE UNA PARTITA

Se, in qualunque momento della partita, desideri salvare i tuoi progressi, accedi al menu di pausa (premendo START) e seleziona SALVA. Per riprendere questa partita in seguito, seleziona CONTINUA PARTITA nel menu principale.

INVENTARIO

Dopo aver selezionato questa sezione, noterai che è divisa in due sottosezioni: equipaggiamento e oggetti. Puoi spostarti liberamente dall'una all'altra, utilizzando la pulsantiera di comando. Per cambiare il personaggio attualmente selezionato, seleziona il suo ritratto per accedere alla schermata di selezione della compagnia.

OGGETTI

Schermata di stato
del personaggio

Salute

Nome

Ritratto

Destrezza



Equipaggiamento:

Azione 1

Azione 2

Testa

Corpo

Gambe/Piedi

Oggetti

La sezione Oggetti comprende tutti gli oggetti in possesso della compagnia, che non siano attualmente utilizzati. Sposta il cursore per selezionare quello che desideri usare, donare, lasciare e o equipaggiare premi il pulsante A che farà apparire un menu con le azioni disponibili per quell'oggetto.

Si possono selezionare solo le opzioni pertinenti all'uso dell'oggetto. Le opzioni del menu degli oggetti funzionano nel modo seguente:

- * **Usa:** se ti trovi nel luogo dove desideri utilizzare l'oggetto, questo verrà utilizzato.
- * **Dai:** selezionando questa opzione apparirà il menu di selezione della compagnia. Seleziona il membro della compagnia a cui desideri dare l'oggetto.
- * **Lascia:** questa opzione fa lasciare l'oggetto a terra nel punto dove ti trovi.
- * **Equipaggia:** se l'oggetto può essere indossato o è equipaggiabile, questa opzione piazzerà l'oggetto nell'apposita area dell'inventario.

EQUIPAGGIAMENTO

Qui sono mostrati tutti gli oggetti equipaggiabili attualmente indossati. Molti di essi sono equipaggiati automaticamente, se la posizione appropriata non è occupata. Per esempio: se raccogli una spada e una delle posizioni Azione è libera, essa verrà immediatamente equipaggiata.

Ogni personaggio possiede cinque diverse aree equipaggiabili:

- * **Azione (2):** queste due aree si trovano all'estrema sinistra della schermata. Sono posizioni speciali, riservate per gli oggetti che, solitamente, si tengono in mano (per esempio, gli scudi o le armi), oltre a oggetti che potrebbero essere usati in caso di emergenza (per esempio, gli oggetti magici).
- * **Testa:** per elmi, maschere e simili.
- * **Corpo:** per vestiti, armature e simili.
- * **Piedi/Gambe:** per stivali, scarpe e oggetti simili.

STATO DEL PERSONAGGIO

Visualizza lo stato attuale del personaggio selezionato. Man mano che procedi nel gioco, le capacità dei tuoi personaggi aumentano. Quest'area dell'inventario ti informa sullo stato attuale del personaggio e delle sue abilità.

DESTREZZA E SALUTE

Ogni personaggio possiede due caratteristiche principali:

- * **Destrezza:** l'abilità di colpire il nemico in battaglia.
- * **Salute:** La quantità di punti ferita che è possibile perdere prima di svenire. Ogni personaggio possiede sempre un valore massimo e uno corrente.

COMBATTIMENTI

Quando incontri un nemico, il gioco passa in modalità Combattimento. Quando la battaglia ha inizio, l'azione di gioco s'interrompe e tutti i nemici e membri della compagnia rimangono fermi nel posto in cui si trovano. A questo punto, inizi la battaglia a turni.

MODALITÀ COMBATTIMENTO

È una modalità a turni, durante i quali devi impostare le azioni da far compiere alla compagnia per sconfiggere i nemici. Ricorda: per attaccare, un personaggio deve tenere in mano un'arma qualsiasi. Quando arriva il suo turno, ogni membro della compagnia può eseguire una serie di azioni.

ATTACCARE IL NEMICO

All'interno di un turno, puoi attaccare qualsiasi nemico desideri. Scegli l'arma da usare, fra quelle equipaggiate in una delle due aree Azione. Poi per attaccare il nemico più vicino premere nuovamente il pulsante A, senza muovere il cursore. Se desideri attaccare un nemico diverso allora muovi il cursore manualmente sul nemico che desideri attaccare.

GUARIGIONE DURANTE IL COMBATTIMENTO

Puoi utilizzare uno degli oggetti presenti nell'inventario, durante un turno di combattimento. Scegline uno e spostalo sul personaggio sul quale vuoi utilizzarlo. Per selezionare il personaggio ferito più vicino, premi nuovamente il pulsante A dopo aver selezionato l'oggetto senza muovere il cursore. Se un membro della compagnia desidera abbandonare la battaglia o semplicemente saltare il turno, premi il pulsante B quando è il suo turno per accedere al menu delle opzioni di combattimento. Quando tutti i membri della compagnia hanno completato il loro turno, tocca al nemico. Il combattimento ha termine quando tutti i membri di una delle due fazioni sono stati sconfitti.

QUANDO LA SALUTE DI UN PERSONAGGIO SCENDE A ZERO

Se, nel corso di un combattimento, i punti-ferita di un personaggio scendono a zero, egli perde conoscenza. Mentre si trova in questo stato, non viene più attaccato dai nemici. Il personaggio si riprende alcuni secondi dopo il termine della battaglia (con punti-ferita zero). Dovrà essere curato con pozioni, cibo ecc., prima di poter recuperare il suo precedente livello di salute.

Se tutti i membri della compagnia perdono conoscenza durante un combattimento, la partita termina.

OGGETTI

Mentre attraversi la Terra di Mezzo, puoi trovare diversi oggetti utili. Ecco un elenco dei più comuni.

ARMI

Nella Terra di Mezzo esiste una vasta gamma di armi, da quelle di uso più comune alle spade magiche (e altre ancora dall'immenso potere).

Arma	Usata da
Bastone degli hobbit	FR, SA, PI, ME
Pugnale	FR, SA, PI, ME, GA, LE, BO
Spada	AR, GA, LE, BO
Arco	AR, LE
Ascia	GI
Fionda	FR, SA, PI, ME

(LEGENDA: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pipino, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ARMATURE

Nella Terra di Mezzo sono presenti molti tipi d'armatura. Alcune di esse influiscono sulla furtività del personaggio che le indossa.

Armatura	Indossata da
Corazza di cuoio	AR, LE, BO
Piccola corazza di cuoio	FR, SA, PI, ME, GI
Cotta di maglia	AR, LE, BO
Piccola cotta di maglia	FR, SA, PI, ME, GI
Scudo normale	AR, LE, BO
Scudo piccolo	FR, SA, PI, ME, GI
Elmo	AR, LE, BO
Elmo piccolo	FR, SA, PI, ME, GI

(LEGENDA: FR=Frodo, SA=Sam, PI=Pipino, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



NEMICI

Nel corso del viaggio, incontrerai molti nemici che cercheranno di ucciderti:

ORCHI

Gli orchi ricordano nell'aspetto degli Elfi distorti e perversi. Esistono molte orde di orchi di varie dimensioni: da quelli piccoli come gli hobbit a quelli che superano in statura gli uomini più alti.



TROLL

Sono di grosse dimensioni e di temperamento malvagio. Si tratta di esseri distorti basati sugli Ent, così come gli orchi per gli elfi.



SPETTRI DELL'ANELLO

Questi nove re degli umani sono stati trasformati in spiriti non-morti dagli anelli destinati ai "mortali". Sono asserviti alla volontà di Sauron e incutono terrore nei viventi.



TI PIACE IL GIOCO, FINORA?

Allora visita il sito Internet www.lordoftherings.com e scopri alcune novità riguardanti Frodo, Gandalf e tutto il resto della compagnia:

- Immagini
- Download
- Skin per il browser
- Trucchi e suggerimenti
- Sfondi per il desktop
- Screensaver

È MOLTO ALTRO!!!

ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero :

0332-870579

Potete collegarVi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite la cartuccia alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

RICONOSCIMENTI

SVILUPPATO DA
POCKET STUDIOS
PRODUTTORE ESECUTIVO
Steve Iles

RESPONSABILE SVILUPPO
David Williams

PROGRAMMAZIONE
Steve Jones

PROGRAMMAZIONE
STRUMENTI
Charlie Skinner

CAPO PROGETTAZIONE
Tom Heaton

PROGETTAZIONE AGGIUNTIVA
Rob Fortune

IDEAZIONE
Robert Swan

CAPO GRAFICO
Martin Bowman

GRAFICA
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

GRAFICA E ANIMAZIONE
DEI PERSONAGGI
Lee Tibbets

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA
DEI PERSONAGGI
Dean Finnigan

SCENEGGIATURA
Tom Heaton

MAP CREATION
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Un ringraziamento speciale
a WXP.

PUBBLICATO DA
BLACK LABEL GAMES
VP, PRODUZIONE
Vijay Lakshman

PRODUTTORE SENIOR
Steven Parsons

DIREZIONE ARTISTICA
John Slowsky

CONSULENTE CREATIVO
Daniel Greenberg

PRODUTTORE
Marcus Lindblom

PRODUTTORE ASSOCIATO
Chris Taylor

COORDINATORE ALLA
PRODUZIONE
Jeff Nachbaur

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Daniel Firestone

TEST
Absolute Quality

PRESIDENTE
Jim Wilson

VP, MARKETING GLOBALE
Torrie Dorrell

DIRETTORE MARKETING
Jeff Nuzzi

RESPONSABILE DEL PRODOTTO
Andrew Shiozaki

COORDINATORE DEL
MARKETING
Anson Sowby

SQUADRA PUBBLICHE
RELAZIONI
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

SQUADRA PROMOZIONE
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

SUPERVISORE AI SERVIZI
CREATIVI
Michael Sequiera

PROGETTAZIONE DEL
MANUALE
Lauren Azeltine

UN RINGRAZIAMENTO
SPECIALE A
Miriam Bishay
Ricci Rukavina
Joey Sayson
Scott Johnson
Marcus Sanford
Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler
Neal Johnson
Michael Bannon

Clara Gilbert
Linda Caric

AUTORIZZATO
DA TOLKIEN
ENTERPRISES
RESPONSABILE DELLE
AUTORIZZAZIONI
Laurie Battle

ASSISTENTE
AMMINISTRATIVO
Jason Berg

VIVENDI
UNIVERSAL GAMES
INTERNATIONAL
LOCALIZZAZIONE
Flavie Gufflet, Barry Kehoe
Fiachra Synnott, Fiona Wilson

EDIZIONE
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

MARKETING
INTERNAZIONALE
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

AMMINISTRAZIONE
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

GARANZIA LIMITATA

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR. IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NÉ IMPLICITA, NÉ ESPLICITA, COMPRESE, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE.

L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico.

Il licenziatario, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 2 anni a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione.

Durante questo periodo di tempo, il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.

**Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cuple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligt:
Game Boy Advance Game Pak oppfyller kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttää seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:**

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

SPYRO™

SEASON OF FLAME

AVAILABLE !!



VIVENDI UNIVERSAL
INTERACTIVE
PUBLISHING UK
2, Beaumont Place
Gillette Way
Reading RG2 0BS
UK

VIVENDI UNIVERSAL
GAMES ESPAÑA
Av. Ildefonso señors
68401 Jorba, 23
28151 Madrid
ESPAÑA

VIVENDI UNIVERSAL
GAMES ITALIA
Via Colonna 20
20133 Milano
ITALIA

VIVENDI UNIVERSAL
GAMES DEUTSCHLAND
Paul-Ehrlich-Strasse 1
63225 Langen
DEUTSCHLAND

VIVENDI UNIVERSAL
GAMES INTERNATIONAL
32, avenue de l'Europe
Bâtiment Energy 1, Porte B,
78457 Velizy
Villacoublay cedex
FRANCE

"Spyro", "Season of Flame", interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. "Spyro", the Dragon and related characters™ and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. Black Label Games, Inc. is a division of Vivendi Universal Games Inc.

S0025616